# 2011 年度 日本文化デジタル・ヒューマニティーズ拠点　研究プロジェクト　研究計画書

2011 年　　月　日提出

| | | |
|---|---|---|
| **1．研究プロジェクト名** | ゲーム・スタディーズのためのデータベース構築と活用に関する総合的研究 | |
| **2．研究プロジェクト代表者** | 上村雅之 | |
| **3．研究班**<br>※◎メインとなる研究班<br>○その他 | | **① 京都文化研究班** |
| | | **② 日本文化研究班** |
| | | **③ 歴史地理情報研究班** |
| | | **④ デジタルアーカイブ技術研究班** |
| | ◎ | **⑤ Web活用技術研究班** |
| **4．研究期間** | **2011年　4月　～　2012年　3月** | |

**5．研究メンバー**

| 種別 | 氏　名 | 所属・職名 |
|---|---|---|
| 事業推進担当者 | 上村雅之 | 立命館大学大学院先端総合学術研究科　・教授 |
| 特別招聘教員 | | |
| 研究員 | | |
| 客員研究員 | 尾鼻崇 | 立命館大学大学院先端総合学術研究科　・非常勤講師 |
| PD | | |
| RA | | |
| 学内研究協力者 | サイトウアキヒロ | 立命館大学映像学部・教授 |
| その他 | | |

**6. 2011年度教育研究計画（今年度の教育研究内容、目的と結果の予想の関係が理解できるようにご記入ください。特に若手研究者（研究メンバーのPD、博士課程後期課程大学院生）の役割、教育効果を具体的にご説明ください）。**

本研究プロジェクトは、ビデオゲームに関するあらゆる情報のデジタル化と、ネットワークを介した資料共有のためのデータベース技術開発およびその活用手法に関する研究である。その本懐は、ビデオゲーム研究ための総合的研究ネットワークの構築にあり、プロジェクト代表者である上村の経験と人的ネットワークをバックボーンに、客員研究員であるビデオゲーム研究者の尾鼻が実質的なプロジェクト運営を行う。
なお、以下に挙げる本プロジェクトの活動は、人員・研究目的の意味で 2011 年度に新設された「立命館大学ゲーム研究センター」の活動と重なる部分も多々あるが、原則としてＤＨ拠点上村研究室マターで行い、万が一必要に応じた際は「協力」、「後援」の形で同センターに連携を要請するものとする。

本プロジェクト活動の主な概要は以下の 4 点である。

（1）「ビデオゲーム・カンファレンス」の開催

（2）「ビデオゲーム展」の企画

（3）ビデオゲーム関連資料（ゲームマニュアルおよび文献）のデジタル化

（4）先述資料のためのデータベース構築と公開

本プロジェクトで扱う資料は、ビデオゲームにまつわる論文等の学術的文献はもちろんのこと、遊戯・映像・芸術・情報工学等近接領域の文献資料や、商業雑誌類、開発資料、取扱説明書、映像資料なども含まれる。以上の資料収集に関しては、任天堂株式会社との学術提携を背景に、2007 年度より同社開発資料室の協力を得ている。

さらに本プロジェクトでは、活字・印刷物・映像に限らず、人的資産もその対象とする。たとえば 70 年代から 80 年代初頭にかけてビデオゲームを日本が誇る文化・産業へと築き上げた開発者の多くは、近年第一線から退き始めている。今後、彼らが持つ知見は公開されることなく自然と消失されうる情報であり、日本文化としてのビデオゲームを鑑みる上でも大きな損失といえる。そこで本研究プロジェクトでは、「ビデオゲーム・カンファレンス」と題したシンポジウムを定期的に開催し、上記に該当する開発者を招聘する。シンポジウムの内容はすべてデジタルデータとして記録することで様々な知見を保存し、ビデオゲーム研究のための重要な資料として後世に残すことが可能となる。本年度は上記活動の中間報告として、「ビデオゲーム・カンファレンス」の成果を出版する予定である。
本年度の「ビデオゲーム・カンファレンス」では、昨年度から引き続き「ファミコンとの出会い」をテーマに上村・サイトウ両名が外部からパネリストを招聘する形態で行う。パネリストは、元株式会社タカラトミー、株式会社ナムコ、株式会社スクウェア・エニックスからそれぞれファミリーコンピュータと関係の深い人物を招聘する。

他方で、学術論文・商業印刷物等のデジタルデータ処理およびデータベース構築は先年度より随時進行中である。とりわけ本年度は、ゲームソフトウェアに付属されているゲームマニュアルのデジタル資料化とデータベース構築を中心に進める予定である。
その他国内外で発刊された雑誌資料、論文等も主な対象としており、昨年度から引き続き順次データベースに登録する。
以上をもって、ビデオゲームに関係するネットワーク型データベースを構築することが本プロジェクトの目的である。本年度はデータベースの外部公開と多言語化が目標であり、全世界のビデオゲーム研究に大きな影響を与えうると確信している。

**7．教育研究計画・方法**
**教育研究目的を達成するための計画・方法、実施する場所をできるだけ具体的に記入してください**

| 実施時期 | 計画内容 | 実施場所 |
|---|---|---|
| 11年4月～6月 | データベースの改良と公開 | ARCプロジェクト7号室 |
| 11年4月～12月 | ゲームマニュアルのスキャン・分類・整理 | 任天堂株式会社／ARCプロジェクト7号室 |
| 11年5月 | 第5回ビデオゲーム・カンファレンス開催 | ARC多目的ホール |
| 11年10月 | 第6回ビデオゲーム・カンファレンス開催予定 | ARC多目的ホール |
| 12年2月 | 第7回ビデオゲーム・カンファレンス開催予定 | ARC多目的ホール |
| 12年2月 | 第2回ビデオゲーム展 | ARC閲覧室 |
| 随時 | 資料のスキャン、データベース登録 | ARCプロジェクト7号室<br>ARCアーカイブルーム |